
PlayStation
IV & V
LANGRISSER
FINAL EDITION
MASAYA


LANGRISSER
For Japan Only
プレイヤー
1人
メモリーカード
5ブロック
SLPS 01816～9

目次

プロローグ
- ラングリッサーⅣ ―― 2
- ラングリッサーⅤ ―― 3

キャラクター紹介
- ラングリッサーⅣ ―― 4
- ラングリッサーⅤ ―― 7

ゲームの始め方 ―― 10
ゲームオーバー ―― 11
コントローラの操作 ―― 12
ゲームの遊び方 ―― 13
ユニットの能力とパラメータ ―― 19
クラスチェンジについて ―― 19

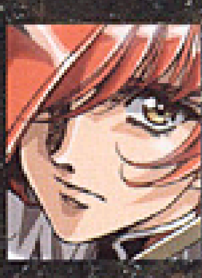
クラスチェンジ表
- ラングリッサーⅣ ―― 20
- ラングリッサーⅤ ―― 21

メニュー画面のコマンド説明 ―― 22
システムの説明 ―― 26

攻撃相関図
- ラングリッサーⅣ ―― 27
- ラングリッサーⅤ ―― 28

魔法一覧表 ―― 29
スキル一覧表 ―― 31
攻略のヒント ―― 32

LANGRISSER



LANGRISSER

プロローグ

ラングリッサーⅣ

遥かなるエルサリア大陸での聖剣と魔剣、人と魔族との攻防は壮絶な戦いの末に、光輝の末裔エルウィンが、魔族の王ボーゼルと、魔族のあがめる混沌の神カオスを倒したことにより終焉を迎えた。そしてエルスリード初代国王が、その命をかけて生み出した聖剣ラングリッサーも、魔剣アルハザードを封じ、天界へと消えたのだった…。

それから200年の時が流れ、 場所はエルサリアとは別の大陸にある、レーゲンブルク連邦王国。そこにひとりの野心家がいた。その名はギザロフ。彼はさまざまな策謀を用い、次第に権力を掌握していく。彼の目は今、辺境の小さな村ゴタールへと向いていた。領主となったギザロフに倍の税を課せられた村人は、武器を手に立ち上がる。その中には、村長の養子ランディウスと義弟リッキーの姿もあった…。



ラングリッサーV

　ギザロフの反乱により、レーゲンブルク連邦王国内はかつてないほど混乱していた。

　ギザロフの魔導研究所の培養槽から目覚めたばかりのシグマは、突如自分たちを捕獲に現れたレインフォルスとアイゼルの攻撃を受ける。3体目の素体『オメガ』の暴走にも助けられ、追手を振り切ったシグマとラムダは、マスターであるギザロフの元を目指した。

●レーゲンブルク連邦王国

この大陸最大の国家で、1人の元帥と4人の将軍に率いられる軍団をもち、その武力を背景に領土を拡張し続けている。当初は人質を取ることで、カコンシスとの和平条約を結んでいた。

●カコンシス王国

大陸の端にあり、三方を海に囲まれた小国。当初は連邦へ人質を送ることで、和平条約を結んでいた。早くから海洋貿易を行い、操船技術に長けている。

●ラングリッサー

初代エルスリードの王ジークハルトの魂が封印された聖なる剣。闇の魔剣アルハザードと対をなす存在で、すべての魔を滅する力をもつ。200年前、アルハザードを封印するために、アルハザードと融合された。

●アルハザード

混沌の神カオスが生み出した魔剣。この剣の持ち主たる資格を持つものを、ボーゼルと呼びならわす。



キャラクター紹介

ラングリッサーⅣ



ランディウス
声：置鮎龍太郎

幼い頃洪水に遭い、近くの村の村長に助けられる。その後、村長に引き取られ、実の子同然に育てられたが、ギザロフの策略で村人たちを殺され、義妹レイチェルをさらわれる。



シェルファニール
声：岩男潤子

カコンシスの娘で双子の姉。清楚で誰からも愛されている。連邦王国と和平を結ぶために人質となっていた兄が急死し、身代わりとして妹アンジェリナと共に、連邦王国へ向かうこととなる。





レイチェル
声：住友優子

村長の実の娘でリッキーの姉。主人公を「お兄ちゃん」と呼び、慕っている。
村が襲われたときに、魔法使いの素養をギザロフに見い出され、連れ去られてしまう。



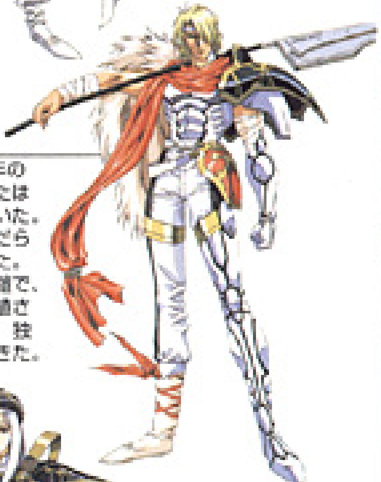
アンジェリナ
声：桑島法子

カコンシスの娘で双子の妹。皆に大事にされる姉にコンプレックスを持っている。
幼くして自立心が発達。
魔法の才能がない代わりに剣術を鍛えたため、男まさりな印象を与えてしまう。
姉と共に連邦王国に向かうこととなる。



リッキー
声：石川英郎

村長の実の息子。主人公を「兄上」と呼び、信頼している。自分に酔る癖をもつナルシストで、とくに女性には優しく、格好をつけたがる。血筋からか、魔法使いの素質を秘めている。



マクレーン
声：神谷浩史

ふと気づいた時には1年の月日が流れ、一緒にいたはずの妹がいなくなっていた。
そして自分はツギハギだらけの醜い姿になっていた。
彼は長く伸ばした髪と鎧で、身体中のツギハギと移植された機械の左目を隠し、独りあてもなく旅をしてきた。



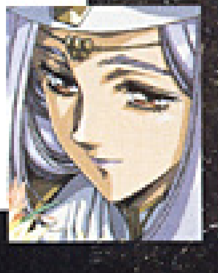
ウィラー提督
声：野島健児

王国の提督。常に現状を把握し、先手をうっていく頭脳派。何かにつけ無茶を言ってくる王の下で提督をしていられるのも、彼の温和な性格が故だろう。
ランフォードとは士官学校時代の同期である。



セレナ将軍
声：浅田葉子

ウィラー配下の女将軍で密かにウィラーを慕っている。
性格的にはおしとやかな大人の女性。





ギザロフ元帥
声：柴田秀勝

闇の水晶に封じ込められた邪神から『魔眼』と「使い魔」を得て、己の野心のために生きる男。幾つかの領地をいただく連邦将軍のひとりであったが、急速に出世し始める。それは彼の野望がついに実現する兆しであり、新たなる時代の始まりでもあった。



ランフォード将軍
声：安井邦彦

壮麗で剣の腕もなかなか。若くして将軍の地位を授かった青年である。士官学校では首席で、ウィラー提督とは同期である。

カコンシス王　声：青野武
野心家だが自分の力をわきまえず、己の身を第一に考える小心者。ギザロフの策略にはまり、わが子を人質に送っていた連邦国と戦争をすることになる。ウィラーの技量で戦いは優勢だが、自分の手腕を信じて疑わない。

カコンシス王妃　声：青山美帆
カコンシス王の后。王が横暴なため、苦労が絶えないようである。

ブルーノ将軍　声：中井和哉
カコンシス軍、ウィラー配下の将軍。体格は大がらで、いつも笑顔を絶やさない。

クルーガー将軍　声：高塚正也
ギザロフの息子でその部下でもある。ギザロフの腹心の中で一番の切れ者で、有能な働きをみせる。

アルダン将軍　声：稲田徹
大貴族の出身で、姫の花婿候補。性格は実直だが、柔軟性には欠ける。また、貴族主義的なところが目につく。

バルク将軍　声：坂本正吾
歴戦の勇士で、現場たたき上げの将軍。貴族嫌いのため、ランフォードを毛嫌いしていた。
見た目は怖いが、物わかりがよく、気のいい「おじさん」である。

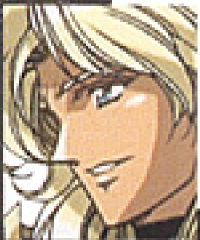
エミリー　声：満仲由紀子
ランフォードの副官。ランフォードに心を寄せているが、彼の迷惑になるまいとして言い出せずにいる。

リヴァース元帥　声：中井和哉
温情派な元帥だが、口数は少ない。平和が恒久的に続くことを願っていたが、ギザロフの罠にかかり、反逆者として命をおとすことに。

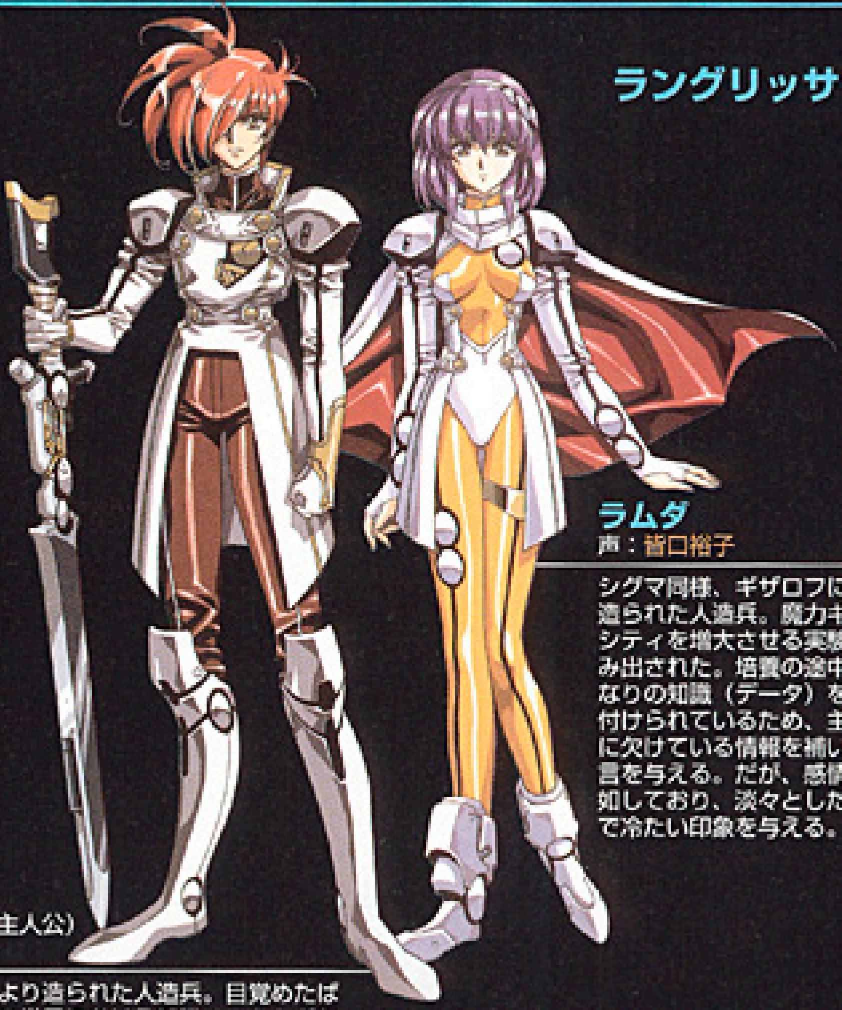
クレオネス皇帝　声：中井和哉
現在の皇帝。温厚な性格だが、病弱なため気弱な面もある。

ローゼンシル姫　声：豊嶋真千子
レーゲンブルク連邦王国の姫。許嫁の候補は二人いるが、彼女はアルダンに想いを寄せている。

フレデリック王子　声：堀江秀尚
ローゼンシル姫の弟。王位継承権第一位。世間知らずのお坊っちゃん。



ラングリッサーV



ラムダ
声：皆口裕子

シグマ同様、ギザロフにより造られた人造兵。魔力キャパシティを増大させる実験で生み出された。培養の途中でかなりの知識（データ）を植え付けられているため、主人公に欠けている情報を補い、助言を与える。だが、感情が欠如しており、淡々とした口調で冷たい印象を与える。

シグマ（主人公）
声：緑川光

ギザロフにより造られた人造兵。目覚めたばかりで、この世界における知識はほとんどない。どの様な能力があるかは一切不明だが、その能力を狙うレインフォルスに追われる。だが、戦いを重ね。自分という存在を知るうちに周囲を引っ張る存在になる。



LANGRISSER



クラレット
声：川上とも子

伝説の魔術師ジェシカを追ってエルサリア大陸から渡ってきた少女。
正義感はあるが、ちょっとワガママで、他力本願なところが玉にキズ。



ブレンダ
声：富沢美智恵

女ばかりの傭兵団を率いる団長。どの様な目的があってか、シグマ達に接触してくる。粗野な口調ではあるが、責任感があり面倒見がよい。



アルフレッド
声：岩永哲哉

良家のお坊っちゃま。学力はあるが世間知らず。とくに他人を疑うことが苦手で逃げてばかりの弱虫だが、周囲の成長を見て自分自身も成長していく。



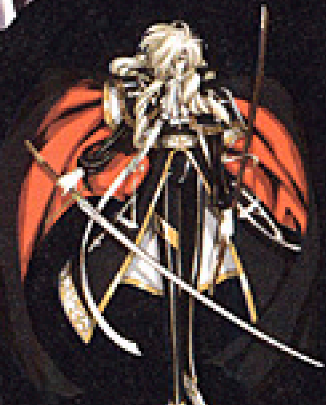
ヴィラージュ
声：松野太紀

あまりおもてには現れず、ブレンダに指示を与えている謎の人物。いったいどの様な目的があるのか？



アルヴィンス
声：増谷康紀

アルフレッドの兄。かなりの野心家で、性格はかなりゆがんでいる。その野望が巨大な混乱を引き起こしていくことに。



レインフォルス
声：速水奨

レーゲンブルク連邦ロシュフォール地方の領主。ギザロフの研究を知り、暗黒施設を急襲する。主人公達「素体」を執拗に追う。強力な部下を従える謎の多い存在。



LANGRISSER



オメガ
声：堀秀行

ギザロフにより造られた人造兵。主人公達より遅れて目覚めた。未知の能力を持つ3体目の素体。



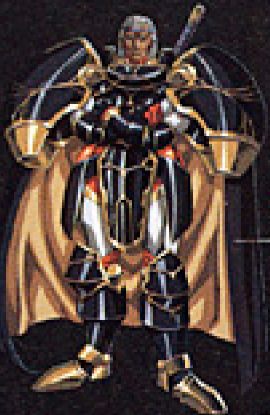
ランフォード
声：安井邦彦

レーゲンブルク連邦王国の軍人。
彼の父ランベルトは連邦内サザーランド地方の領主であるが、現在は勘当されている。



エミリー
声：満仲由紀子

ランフォードの副官。



アイゼル
声：岸野幸正

レインフォルスの腹心の将軍。



ランベルト
声：置鮎龍太郎

ランフォードの父親。
レーゲンブルク連邦サザーランド地方の領主。



マクレーン
声：神谷浩史

ギザロフの改造を受けた戦士。

ランディウス　声：置鮎龍太郎
カコンシス軍に所属する「ラングリッサーⅣ」の主人公。

ギザロフ　声：柴田秀勝
おおいなる野望を持つ、レーゲンブルク連邦元帥。

ロックウェル　声：吉水孝宏
アルフレッド、アルヴィンスの父親。病床に臥せている。



ゲームの始め方



ラングリッサーⅣ



ラングリッサーⅤ

DISCを正しく本体にセットして電源を入れると、オープニングデモが始まります。このときスタートボタンを押すと、タイトル画面になり、さらにスタートボタンを押すとメニュー画面になります。
方向キーで「START」「LOAD」「コンフィグ」のいずれかを選び、○ボタンを押してください。

●「START」を選ぶとゲームを初めからプレイできます。まずキャラクターメイキングから始めます。方向キーの上下で選択肢のカーソル移動を、○ボタンで決定します。
キャラクターメイキングが終了すると、確認の画面になります。ここで「いいえ」を選択するとキャラクターメイキングをやり直すことができます。次にゲームの進め方が簡単に説明されます。必要なければ「いいえ」でとばすこともできます。

「ラングリッサーⅤ」では最後にゲームの難易度を「NORMAL」「HARD」から選択します。



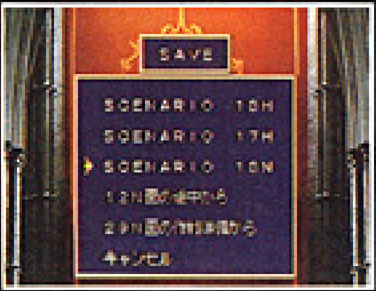


●「LOAD」を選ぶと、前回プレイした続きから始められます。

●「コンフィグ」では各種設定の変更ができます。（P24～「設定メニュー」参照）

ゲームオーバー

各シナリオの敗北条件の、どれかひとつでも満たしてしまうと、ゲームオーバーとなります。
スタートボタンを押せば、オープニングアニメ画面に戻ります。



※ラングリッサーVのセーブには
ノーマルモード（N）とハード
モード（H）の2種類があります。

■セーブについて

セーブには「シナリオクリア時点」で行うものと「シナリオの途中」で行うもの、そして「作戦準備中」に行うものの、3種類あります。

●シナリオクリア時のセーブ

シナリオ終了のたびに表示され、最高3つまでデータを保存できます。

●シナリオ途中でのセーブ

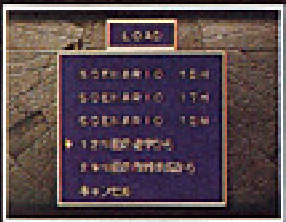
ゲームシナリオ中のデータが1つだけ保存できます。
強敵と戦う前などのセーブに役立ちます。
このセーブは（P24～「設定メニュー」参照）で行います。

●作戦準備中のセーブ

シナリオの途中で、もういちど作戦準備からやり直したいときに、役立ちます。



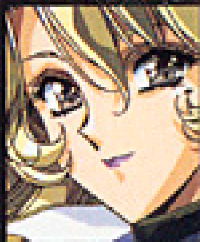
ラングリッサーⅣ



ラングリッサーⅤ

■ロードについて

ロードもセーブと同じく3種類あり、「タイトル画面」、「設定メニュー」または「作戦準備画面」から行います。

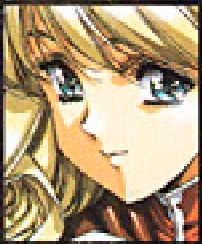


LANGRISSER

コントローラの操作

	メニュー画面	ゲーム中
方向キー	カーソル移動／ページ切替	カーソル移動／ページ切替
スタートボタン		設定メニューを表示
セレクトボタン		HP表示のON／OFF
△ボタン	コマンドヘルプ	コマンドヘルプ／移動範囲の表示
×ボタン	キャンセル	キャンセル
○ボタン	決定	決定／コマンドメニュー、ユニットデータ表示
□ボタン	ステータス表示	（移動範囲表示中） ユニットがいなかった場合の移動範囲の表示 （コマンドメニュー表示中） ステータス表示／傭兵の説明表示
L1･R1ボタン	ページ切替	命令可能なキャラにカーソルを戻す
L2･R2ボタン		（押しながら方向キーで）カーソルの高速化





ゲームの遊び方

1.大陸表示・プロローグ

ストーリーとシナリオの勝利条件・敗北条件が表示されます。

2.作戦準備

指揮官配置で敵勢力を確認したら、兵士を雇い、アイテムで装備を固め、出撃に備えます。



■兵士配属

それぞれの指揮官（キャラ）ごとに行ってください。指揮官は、方向キーの上･下で変更できます。指揮官を選んだら次に雇いたい傭兵を決めます。方向キーで傭兵を選び○ボタンで決定します。（傭兵混在のスキルを持つ指揮官は2種類の傭兵を選択できます）方向キーの左（減らす）右（増やす）または○ボタンで傭兵の数を決定してください。×ボタンを押すか「決定」を選択すると指揮官選択へ戻ります。

□ボタンを押すとその傭兵の説明が表示されます。

※傭兵はそのシナリオでのみ雇われているので、次のシナリオでは、また雇わなければなりません。

■ショップ

アイテムの売買および装備を行います。

「購入」「売却」「装備」を選んでください。

アイテムを選ぶとき、アイテムの名称の隣にその種類を示すビジュアルが表示されます。

※□ボタンを押すと、そのアイテムの説明が表示されます。

購入画面



所持金

売っているアイテム

価格

装備可能な指揮官

売却画面



売却できるアイテム

・**購入**…購入したいアイテムを○ボタンで決定すると、画面下にアイテムのパラメーターが表示されます。その後購入を選択すればアイテムを購入します。購入&装備を選択すると指揮官を選択できます。

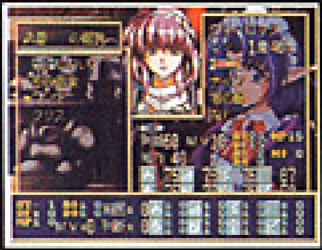
・**売却**…既に誰かに装備されているアイテムは、暗く表示されています。カーソルを合わせるとそのアイテムを装備しているキャラが、画面下の装備者の所に表示されます。



■装備

アイテムを装備させたいキャラを選び、「武器」「防具」「その他」の順でアイテムを装備させます。画面下には、そのアイテムを装備した時のパラメータの変化が表示されます。装備できないアイテムは表示されません。

※□ボタンを押すと、そのアイテムの説明が表示されます。他のキャラが装備しているアイテムは暗く表示されます。



兵士配属や指揮官配置時のような、指揮官を選ぶ場所で□ボタンを押すと、そのキャラクターの使用できる「魔法・召喚・スキル」を見ることができます。最初に魔法が表示され、後は○ボタンで召喚→スキルというように移ります。



■指揮官配置

配置する指揮官を選び、マップ上に配置します。マークの所に指揮官を配置すれば、傭兵も同時に配置されます。シナリオによっては強制的に配置が決まっている所もあります。その場合は、コマンドが暗く表示され、マップの確認のみ行えます。

■SAVE

データをセーブできます。これはP11で説明している「作戦準備中のセーブ」のことです。出撃時専用のセーブになります。



■LOAD

あらかじめセーブしてあるデータを呼び出します。

■出撃

すべての準備が終了したら、いよいよ出撃です。このコマンドを選ぶと、作戦が開始されます。

3.作戦開始

自軍の指揮官とその兵士ユニットに命令を下して戦闘を行います。各部隊は指揮官の行動メーターが一杯になった時、命令可能になります。メーターはターンの流れとともに、増えていきます。行動順は、「設定メニュー」の行動順リストを選択すれば、全ユニットの順番が表示されます。 勝利条件を満たせば次のシナリオへ進み、敗北条件を満たすとゲームオーバーになってしまいます。

※HPが0になったユニットは消滅します。　敵を倒すと経験値がたまっていきますので、敵を多く倒してキャラを強く育てましょう。なお、指揮官の傭兵が敵を倒しても、経験値はその指揮官のものになります。

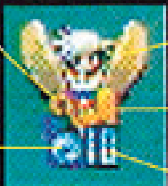
※指揮官のHPが0になると、その部隊は全滅します。このとき消滅した部下の経験値は、1／2だけ得ることができます。（※ラングリッサーVのHARDモードでは得られません。）

4.画面の見方



■ユニットの見方

通常ユニットは味方は右向き、敵は左向きに表示されています。
※「HP」と「指令アイコン」は、セレクトボタンでON／OFFできます。



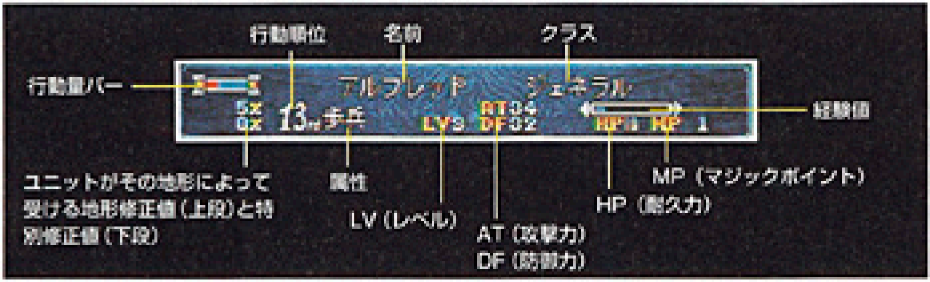


■情報バーの見方

カーソルがユニット上にないとき



カーソルが指揮官ユニット上にあるとき



カーソルが傭兵ユニット上にあるとき





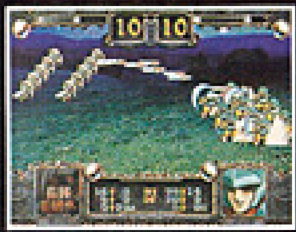
■情報ウィンドウ中の用語説明

魔法の種類と記号			
アタック	デクライン	スリープ	レジスト
プロテクション	ゾーン	ミュート	バインド
クイック	コンフューズ	スロー	
Quiet クワイエト	Bless ブレス		

■戦闘画面



〈指揮範囲外〉



・修正値……………………ユニットが指揮範囲内で戦闘したときのみ有効。指揮官の持つ攻撃力・防御力修正値が加算されます。ただし、指揮官自身の戦闘には影響しません。
・地形修正値……………その場の地形の特性により、防御力が増加します。ユニットの性質（移動形態）でも変化します。
・HP(耐久力）………HPが減ると攻撃回数が減ります。
・指揮官の顔…………ユニットの指揮官の顔が表示されます。
・経験値メーター……メーターが一杯になると、レベルが上がります。



■指揮範囲について

マップ上で点滅している部分が指揮範囲です。
指揮範囲は、操作可能な部隊は青、味方は緑、敵は赤で表示されています。



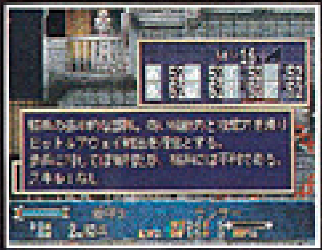
■会話

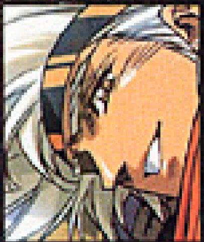
×ボタンで音声カットとメッセージ表示の高速化ができます。



■パラメータチェック

ユニットにカーソルを合わせ○ボタンを押すと、パラメータが表示されます。さらに傭兵は、その時に□ボタンを押すと、説明も出ます。初めて見る敵がいたら、チェックすることがポイントです。

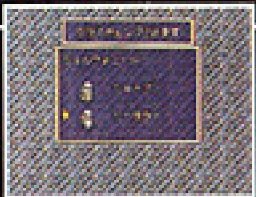




ユニットの能力とパラメータ

全ユニットの能力	クラス	ユニットの種類。種類により各パラメータが違います。
全ユニットの能力	A又はAT（攻撃力）	数値が大きいほど敵に与えるダメージは大きい。
全ユニットの能力	D又はDF（防御力）	数値が大きいほど敵から受けるダメージは小さい。
全ユニットの能力	判断	この数値が高いほど命令回数が多くなります。判断力が50以上のキャラは、1ターンに1回以上命令が来ます。50未満のユニットは、命令の行えないターンも存在します。
全ユニットの能力	HP（耐久力）	最大が10で攻撃を受けると減っていきます。0になるとそのユニットは消滅します。
全ユニットの能力	属性	相性や地形効果などが変わってきます。
全ユニットの能力	MV（移動力）	移動コマンドで1度に移動できる距離（マス）。実際の移動量は地形に左右されます。
全ユニットの能力	魔法属性	炎、冷気、大地、風、雷、闇、神聖、物理という8つの属性の、魔法に対する魔法耐性を意味します。数値が高いほど、その魔法に対して高い耐性を持つことを意味します。 また、数字の場所に［－］と表示されている時はその魔法を無効化し、文字が黄色のときは、その魔法を吸収（回復）します。
指揮官のみの能力	名前	指揮官の名前
指揮官のみの能力	LV（レベル）	経験値をためるとレベルが上がります。このレベルが高くなると戦闘が有利になります。 また、レベルが10になるとクラスチェンジできます。（クラスチェンジするとレベルは1に戻ります。）
指揮官のみの能力	経験値メーター	自分自身（指揮官）や所属している部下が、敵のユニットを倒したときに経験値が増加します。この値のメーターが一杯になると、そのユニットは自動的にレベルアップし、能力が上昇します。
指揮官のみの能力	指揮範囲	部下の戦闘時に、戦闘に有利な各修正値が加算される領域の半径を示します。この値が大きいほど広範囲で部下に有利な戦いをさせることができます。マップ上では指揮官を中心に青く点滅する領域が、指揮範囲です。
指揮官のみの能力	攻撃力修正値A＋	指揮範囲内にいる傭兵の攻撃力をどれだけ加算するかを示します。
指揮官のみの能力	防御力修正値D＋	指揮範囲内にいる傭兵の防御力をどれだけ加算するかを示します。
指揮官のみの能力	魔法耐性修正値M＋	指揮範囲内にいる傭兵の魔法耐性をどれだけ加算するかを示します。
指揮官のみの能力	MP（マジックポイント）	魔法をどれだけ使えるかの目安です。
指揮官のみの能力	使用魔法	クラスによって使える魔法も変わります。その効果はレベルが上がると高まります。
指揮官のみの能力	召喚	覚えたときに2つの中からどちらかを選びます。 選ぶときに□ボタンを押すと、パラメータ説明がでます。
指揮官のみの能力	スキル	自動的に使用される特殊能力。ただし、使用できるスキルは、指揮官によって異なります。

クラスチェンジについて





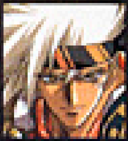
レベルが10になるとクラスチェンジができます。
各クラスごとに雇える兵や魔法、成長率などが設定されています。

LANGRISSER

クラスチェンジ表

キャラクターは戦いを重ねることに成長を遂げ、より強力な指揮官へとなっていきます。

ラングリッサーⅣ



ランディウス

主人公はキャラメイクによってクラスチェンジが変わります。



リッキー

ファイター	グラディエーター	バトルマスター	ソードマスター
	ソーサラー	ジェネラル	サーペンロード
		メイジ	マーシャル
			アークメイジ



マクレーン

ファイター	キャプテン	サーペンナイト	サーペンロード
	グラディエーター	ジェネラル	ソードマスター
		アサシン	マーシャル
			忍者



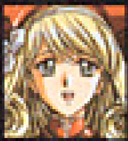
シェルファニール

ウォーロック	シャーマン	サモナー	ウィザード
	ソーサラー	メイジ	ソードマスター
		ユニコーンナイト	アークメイジ
			ユニコーンロード



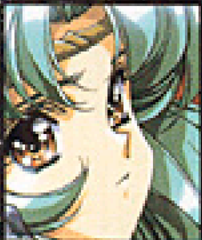
アンジェリナ

ペガサスナイト	ペガサスロード	ユニコーンナイト	ユニコーンロード
	グラディエーター	ドラゴンナイト	ドラゴンロード
		バトルマスター	レンジャー
			ソードマスター

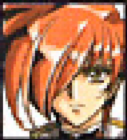


レイチェル

ヒーラー	クレリック	パラディン	セイント
	シャーマン	プリースト	ハイプリースト
		サモナー	アークメイジ
			ウィザード



ラングリッサーV



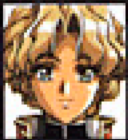
シグマ

主人公はキャラメイクによってクラスチェンジが変わります。



ラムダ

ウォーロック	シャーマン	サモナー	ウィザード
	クレリック	メイジ	アークメイジ
		プリースト	セイント
			ハイプリースト



アルフレッド

ファイター	グラディエーター	ジェネラル	レンジャー
	キャプテン	サーペンナイト	マーシャル
		ブレイブナイト	サーペンロード
			ナイトマスター



ブレンダ

ナイト	ソーサラー	サモナー	アークメイジ
	シルバーナイト	ブレイブナイト	ウィザード
		ジェネラル	ナイトマスター
			マーシャル



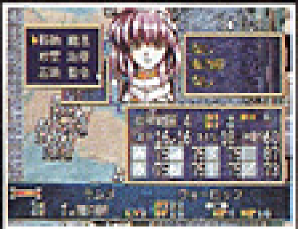
クラレット

ペガサスナイト	クレリック	プリースト	ハイプリースト
	ペガサスロード	パラディン	セイント
		ドラゴンナイト	ドラゴンロード
			レンジャー



メニュー画面のコマンド説明

時間が経過し、命令可能なユニットがいると、カーソルが指揮官に移動します。この時○ボタンを押すとコマンドが表示されます。コマンドの内容は「指揮官」「傭兵」「召喚魔獣」によって異なります。また、コマンド表示時に×ボタンを押すと、マップを確認することができます。この時○ボタンを押すと、設定メニューが表示されます。なおマップ確認後、命令入力待ちのユニットを探す場合は、L1またはR1ボタンを押すと、カーソルが命令入力待ちのユニットの上に行きます。命令は部隊単位で行えます。そのため、1部隊の中ならどのユニットも行動可能です。また、次に命令できる順番は、部隊の中で最も多く行動した者によって決まります。次に命令が来る順番は、画面右上に表示されています。順番が暗い色の場合は、次のターン以降に命令が来ることを意味します。

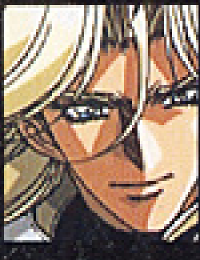


※順番でないユニット（命令入力待ち状態ではない）は動かすことができません。

※傭兵のコマンドメニューは2段階にわかれています。1つはそのユニットのみに「移動」と「攻撃」の命令ができます。もう1つは方向ボタンの左右を押せば、選択可能になります。ここで命令できるのは、「自動」「終了」の2つで、傭兵全体のものです。

■移動（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）

命令入力待ち状態の自軍ユニットのみ命令できます。ユニット上で○ボタンを押すことでメインメニューが開きます。そこで移動を選んでください。移動を選ぶと移動範囲が表示されるので、その範囲であればどこでも移動可能です。移動先の仮決定時、情報バーの行動メーターが減っていきます。この減少した分が移動に消費した行動量になります（この段階なら×ボタンでやり直すことができます）。もう一度○ボタンを押して決定されます。移動場所の仮決定時点で、敵を攻撃できる距離にいるときは、そのまま敵を攻撃することができます。移動範囲は2色で表示されますが、これは内側が移動攻撃が可能な範囲、外側が移動のみの範囲を意味します。



■攻撃（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）

このコマンドを選ぶか、「移動」コマンドで移動の仮決定時点で敵を攻撃できる範囲にいる場合は、カーソルが「剣」または「弓」型に変化します。このときに表示される攻撃可能範囲内にいる敵ユニット1つに攻撃を仕掛けることができます。ただし、こちらが攻撃を仕掛ければ、

敵も反撃してきます。攻撃をしたくないときは、自分のユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押してください（移動の仮決定時点での攻撃なら、カーソルが「OK?」となります）。もう一度○ボタンを押してください。
※ユニットの攻撃範囲は、そのユニットに隣接した敵ユニットですが、エルフやバリスタといった弓を持った兵は、離れたところからでも攻撃できるユニットです。射程を利用したアウトレンジ攻撃をすると、反撃を受けずにすみます。

■魔法（指揮官・召喚魔獣）

魔法のメニューが表示されるので、使いたい魔法を選びます。魔法を○ボタンで決定すると、マップ上に射程距離（魔法の届く距離）が表示されます。その時カーソルは「杖」型に変化します。「杖」型カーソルを魔法をかけたいところへ合わせ、○ボタンを押せば、効果範囲（魔法の効果が起こる範囲）が表示されます。それらを確認してからもういちど○ボタンを押せば、魔法の詠唱を始めます。実行前なら×ボタンで前に戻ることができます。
魔法の詠唱を終えたときに×ボタンを押すと、メニューが表示されます。メニューには「待機」と「取り消し」があります。「待機」は魔法の発動を遅らせますが、傭兵は行動することができます。「取り消し」は魔法を取りやめます。また、魔法発動後は、しばらくの間次の行動ができません。



各魔法は、消費するMPが決まっていて、残りMPがそれに満たない場合は、使用できません。使用可能魔法が多く、1画面に表示しきれない場合は、次のページに表示されます。
方向キーの左右でページの切り替えをして、次のページを見ることができます。メニュー時に□ボタンを押すと、魔法の説明が出ます。

■治療（指揮官のみ）

コマンドを使用した指揮官のHPが3ポイント、MPが2ポイント回復します。
HPとMPはシナリオクリアごとに、全回復します。



■召喚（指揮官のみ）

魔獣の召喚を行います。□ボタンを押すと説明が出ます。

■指令（指揮官のみ）

「自動」を選んだ場合、未行動の傭兵・召喚魔獣ユニットは、この命令に従って自動で動きます。

通常



自分に有利な戦闘以外、攻撃を仕掛けません。

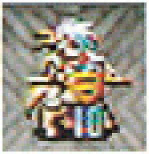
戦闘



少々のダメージを受けてもどんどん攻撃を仕掛けます。
「通常」か「戦闘」を選択した場合、攻撃相手の指示が可能です。

- オート…指揮官・傭兵に関わらず、有利な敵に向かいます。
- 指揮官…敵指揮官を優先的に狙います。
- 傭兵……敵傭兵を優先的に狙います。

防御



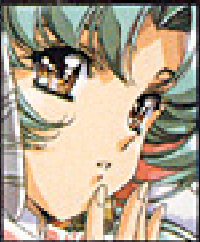
常に指揮官を囲むように移動し、自分からは攻撃を仕掛けません。

■自動（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）

未行動の傭兵や召喚魔獣を自動で行動させるコマンドです。
行動パターンは「指令」内容に従います。

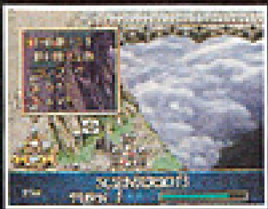
■終了（指揮官・傭兵・召喚魔獣共通）

選択した時点で命令を終了して待機します。



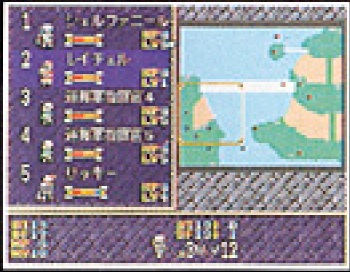
■設定メニュー

ゲームプレイ中にスタートボタンを押すと（またはカーソルをユニット以外のところに合わせた状態で○ボタン）、「設定メニュー」が現われます。実行したいコマンドを選んで○ボタンを押してください。



●行動順リスト

全部隊の行動順・縮小マップ・選択されている指揮官の傭兵・かかっている魔法が表示されます。縮小マップはL1･R1ボタンで拡大縮小できます。



●勝利敗北条件

プレイ中のシナリオの勝利条件、敗北条件が表示されます。

●コンフィグ

ゲームをプレイする様々な環境を設定できます。

- **メッセージ速度** ── メッセージの表示速度を設定できます。
- **SLG速度** ── ゲーム速度を設定できます。
- **戦闘シーン** ── 戦闘シーンを省略したりできます。リアルはPC側の戦闘のみを見ることができます。
- **音声** ── 効果音や音声をON／OFFできます。
- **BGM** ── ステレオ、モノラルの切り替えができます。
- **情報バー** ── 情報ウィンドウの背景を変更できます。



●LOAD

セーブしてあるデータをロード（呼び出す）します。

●SAVE

シナリオの途中のデータを1つだけセーブ（保存）できます。



システムの説明

■傭兵の行動量ストック

傭兵は余った行動量をストックすることが可能です。ただし、ストックできる行動量は、ストックが一番少ない傭兵が基準となります。
ストック量は、傭兵の行動メーターの上下に矢印があるので、それで分かります。なお指揮官は行動量をストックできません。

■指揮範囲

指揮官には指揮範囲があり、その範囲内で戦う傭兵に修正を与えます。修正にはA+、D+、M+があり、それぞれ攻撃力修正・防御力修正・魔法耐性修正とよびます。指揮範囲は、操作可能な部隊は青、他の味方は緑、敵は赤で表示されています。傭兵をこの範囲から出さないようにすれば、戦いが楽になります。また、範囲をまたがった配置をした場合、範囲内の足下の割合で、受けられる修正が決まります。範囲が分かりにくい場合、傭兵の移動先仮決定時に情報バーを見てください。修正が下がるようなら範囲外です。

■行動システムについて

行動順位方式は、リアルタイムに近いシステムです。そのためターン数はあくまで時間制限シナリオの目安でしかありません。各部隊は指揮官の行動メーターが一杯になった時に、命令可能になります。メーターはターンの流れとともに、増えていきます。行動メーターは画面の情報バーに表示されており、そのサイズは行動量の大きさを意味します。命令を実行すると、それに消費した分の行動量が行動メーターから引かれます。つまり、1ターンに命令1回という概念がなく、行動メーターがいっぱいになった時点で命令ができます。

・行動消費量が少ないほど、早くメーターが一杯になる（命令が来る）のです。
・次の順番は命令を選択するときに、右上に表示されます。
　行動により次の順番は変化します。



攻撃相関図 ランググリッサーⅣ

自分＼相手	歩兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戦士	対魔僧侶	飛兵	飛弓兵	対空飛兵	不死	不死指揮	魔族	ゲル	他
歩兵					8/2											
上陸兵					8/2											
騎兵	3/5	3/5				3/5	3/5	3/5				3/5				
不死騎兵	3/5	3/5				3/5	3/5	3/5				3/5				
槍兵			6/4	6/4												
僧侶				4/7	4/2							6/9	6/9	6/6	8/6	
神官戦士				2/4	6/2							4/6	4/6	4/3	5/2	
対魔僧侶				10/12	3/2							12/18	12/18	13/15	22/14	
対空飛兵									9/9	9/9						
不死					8/2											
他																
間接攻撃			2/0	2/0												

属性名称について

- ●歩兵：歩兵、盗賊、野伏、召喚術師、魔術師、魔導巨兵
- ●騎兵：騎兵、特殊騎兵、重装騎兵
- ●神官戦士：神官戦士、僧兵
- ●間接攻撃：水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓、短距離弓、弓騎兵、飛弓兵、弓装備指揮官
- ●他：その欄にのっていない属性の事で、そのため攻撃側と防御側で若干、異なります。

■表の見方

縦の部分が攻撃側、横が相手側として見ます。対応した部分に「?/?」として書いてある場合、その？が相性の数値になります。分子の数値をATに、分母の数値をDFに、攻撃側のユニットにプラスします。このプラスが大きいほど、戦闘が有利になり、相性が良いということになります。

例：たとえば僧侶が不死騎兵に攻撃した場合、まず僧侶側を調べると「4/7」となっており、僧侶のATに+4 DFに+7した数値が、戦闘シーンでの計算に使用されます。次に不死騎兵側を調べると「3/5」となっています。そこで不死騎兵のATに+3、DFに+5した数値が戦闘シーンで使用されます。
単純に相性だけを考えると、僧侶側の方が、有利といえます。



ラングリッサーV

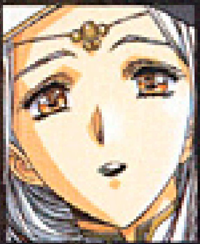
自分＼相手	歩兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戦士	対魔僧侶	飛兵	飛弓兵	対空飛兵	不死	不死指揮	魔族	ゲル	他
歩兵					8/2											
上陸兵					8/2											
騎兵	3/5	3/5				3/5	3/5	3/5				3/5				
不死騎兵	3/5	3/5				3/5	3/5	3/5				3/5				
槍兵			6/4	6/4												
僧侶				6/5	4/2							6/5	6/5	6/8	8/6	
神官戦士				2/3	6/2							3/3	3/3	3/4	5/2	
対魔僧侶				10/8	3/2							10/8	10/8	10/10	13/13	
対空飛兵									12/12	12/12						
不死					8/2											
他																
間接攻撃			2/0	2/0												

属性名称について

- ●歩兵：歩兵、魔術師、召喚術師、盗賊、野伏
- ●騎兵：騎兵、特殊騎兵、重装騎兵
- ●神官戦士：神官戦士

※相性皆無：水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓、弓騎兵、竜、精霊

■弓兵の注意



ラングリッサーⅣ、Ⅴともに、弓兵の飛兵に対する修正はありません。
ですが、直接攻撃に対しては、非常に不利になっています。
ここでいう弓兵とは、弓兵、長距離弓、機械弓兵、弓騎兵、水上弓兵、弓装備指揮官を指しています。

魔法一覧表

効果範囲、MP、詠唱時間はレベル、装備アイテムにより変動します。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
攻撃魔法	ファイアー	火炎	敵1ユニット	1	炎の弾が敵をめがけて飛んで行く。
	ファイアーボール	火炎	範囲内敵ユニット	3	大気中に大爆発を起こし、敵にダメージを与える。
	フリーズ	冷気	敵1部隊	4	強烈な冷気を放ち、敵を凍らせる。
	ブリザード	冷気	範囲内敵ユニット	7	極地的な猛吹雪を起こし、敵を凍らせる。
	サンダー	雷	敵1部隊	5	敵の頭上に雷（いかずち）を落とす。
	サンダーストーム	雷	範囲内敵ユニット	7	雷雲を呼び寄せ、稲妻の嵐を起こす。
	ウィンドカッター	風	敵1ユニット	2	かまいたちを起こし、敵を切り裂く。
	トルネード	風	範囲内敵ユニット	9	風を操り、巨大な竜巻を発生させる。
	アースクエイク	大地	範囲内敵ユニット	16	地の精霊に働きかけ、大地を激しく揺るがす。
	メテオ	物理	範囲内敵ユニット	14	星界よりいくつもの隕石を召喚し、目標めがけて落下させる。
	ホーリーブレイズ	神聖	範囲内敵ユニット	6	神聖な炎を放ち、敵を焼きつくす。
	ターンアンデッド	神聖	範囲内敵ユニット	7	範囲内にいる指揮官以外のアンデッドを消滅させる。
	MPドレイン	闇	敵1ユニット	1	敵からMPを奪う。
	ブラスト	物理	敵1ユニット	12	強力な純エネルギー弾をぶつける。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
攻撃補助魔法	スリープ	闇	範囲内敵ユニット	6	範囲内の敵を眠らせる。
	コンフューズ	闇	敵1部隊	3	混乱させ、無差別攻撃をさせる。
	ゾーン	闇	敵1部隊	5	指揮修正を1/2にする。
	ミュート	闇	敵指揮官	3	敵の魔法を封じる。
	デクライン	闇	敵1部隊	4	敵の魔法耐性の絶対値を－30。
	スロー	闇	敵1部隊	6	敵の命令実行を1ターン遅らせる。
	バインド	闇	敵1部隊	2	敵のMVを1/2にする。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
防御魔法	プロテクション1	－	味方1部隊	2	1部隊全員の防御力を＋3。
	プロテクション2	－	味方1部隊	4	1部隊全員の防御力を＋5。
	アタック1	－	味方1部隊	2	1部隊全員の攻撃力を＋3。
	アタック2	－	味方1部隊	4	1部隊全員の攻撃力を＋5。
	クイック	－	味方1部隊	1	1部隊のMVを＋5。
	レジスト	－	味方1部隊	3	1部隊全員の魔法耐性の絶対値を＋30。

	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
回復魔法	ヒール1	－	範囲内味方ユニット	2	範囲内のユニットのHPを3回復。
	ヒール2	－	範囲内味方ユニット	6	範囲内のユニットのHPを全て回復。
	フォースヒール1	－	味方1部隊	3	1部隊のHPを3回復。
	フォースヒール2	－	味方1部隊	5	1部隊のHPを全て回復。
	ファイン	－	範囲内味方ユニット	3	範囲内のユニットのステイタス回復。



	魔法名称	属性	対象	MP	使用効果
その他	アゲイン	－	味方1部隊	4	指定部隊が行動可能。
	テレポート	－	味方1部隊	8	範囲内の部隊をテレポート。
	クワイエト	－	敵味方全部隊	20	魔法や召喚を使用不能にする。
	ブレス	－	味方全指揮官	15	毎ターン指揮官のHPを1回復。

	魔法名称	MP	使用効果
召喚魔法	召喚魔法1	7	ピクシー、スレイプニルのどちらかを選ぶ。
	召喚魔法2	14	ジン、ヴァルキリーのどちらかを選ぶ。
	召喚魔法3	20	フレイヤ、フェニックスのどちらかを選ぶ。
	召喚魔法4	8	スパイダー、ホーントのどちらかを選ぶ。
	召喚魔法5	17	メデューサ、リリスのどちらかを選ぶ。
	召喚魔法6	24	フェンリル、イェルムンガルドのどちらかを選ぶ。

この他にもアイテムの組み合わせによって召喚できる魔獣があります。

■通常魔法補足説明

●デクライン／レジスト

MRが「－－－」（魔法無効化）の場合は、レジストやデクライン、またはアイテムによるMRの増減の影響を受けません。

●MPドレイン

効果：MPドレインは、敵の持っている以上の数値は得られません。MPが2の敵からは、最大でも2しか得られません。

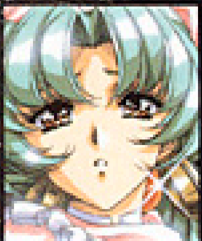
※敵の闇属性に対する魔法耐性の数値（黄色い数値の敵）によっては、計算がマイナスになる場合があります。その場合、マイナスのMPを、敵に与える（自分のMPはその分減少する）事になります。

●アゲイン

効果対象は、味方の一部隊であり、直接対象を選ばせます。対象となった部隊は、魔法エフェクト終了後 命令入力可能状態になります。つまり行動順位が繰り上がるということです。石化やマヒ、スリープやコンフューズによって命令不能状態になっているユニットに使用しても、効果がありません。

●魔法の詠唱

ミュートやMPドレインで、MP不足などになると、自動的に詠唱を中止します。



スキル一覧表

効果範囲、MP、詠唱時間はレベル、装備アイテムにより変動します。

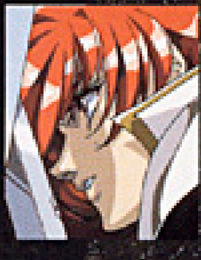
スキル名	対象	使用ユニット	使用効果
傭兵混在	部隊	指揮官	2種類の兵の雇用が可能。
剣装備	自分	指揮官	クラスに関係なく剣を装備可能。
金属鎧 魔術道具装備	自分 自分	指揮官 指揮官	クラスに関係なく金属鎧を装備可能。 クラスに関係なく魔術道具を装備可能。
忍術	自分	指揮官&傭兵	禁止地形を除いて、障害物を越えた移動が可能。
クリティカル	自分	指揮官&傭兵	クリティカル率が上昇（3回まで累積）。
リジェネレート ヒーリング	自分 傭兵	指揮官 指揮官&傭兵	毎ターン、指揮官のHPが1回復。 毎ターン、部隊内傭兵のHPが1回復。
判断力上昇	自分	指揮官	指揮官の判断力が＋3。
駿足	部隊	指揮官	MVが＋2（部下を含む）。
解毒能力	自分	指揮官&傭兵	毒・石化・マヒを無効化。
毒攻撃1 毒攻撃2 毒攻撃3 毒攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵を毒状態にする。
マヒ攻撃1 マヒ攻撃2 マヒ攻撃3 マヒ攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵をマヒ状態にする。
石化攻撃1 石化攻撃2 石化攻撃3 石化攻撃4	敵直	指揮官&傭兵	攻撃後、敵を石化状態にする。

※累積するのはクリティカルのみです。それ以外のスキルは累積しません。また傭兵が持っている場合も累積しません。

※毒やマヒ、石化攻撃で、同じ属性の攻撃は高い方を優先します。例えば毒攻撃1と毒攻撃3を持っていた場合、確率の高い方（毒攻撃3）を優先します。 毒攻撃2とマヒ攻撃3を持っている場合、同じ属性ではないので両方の確率計算を行います。

※駿足のみ、指揮官のスキルが傭兵に影響します。

※指揮官のスキルはクラスチェンジ後も継続されますが、傭兵のもつスキルは、その傭兵だけの能力として考えます。



攻略のヒント

■行動量システムの効果的な戦略

まずはゲージの見方をおさらいします。ゲージは赤とオレンジとで分かれていて、赤は攻撃に必要な行動量、オレンジは全行動量です。特にポイントになるのは「傭兵の行動量ストック」で、これを効果的に使うのが攻略の近道です。「ストック」は傭兵の全行動量をアップさせます。敵部隊に近づくときにそのまま攻撃するのではなく、一度「終了」を選んで傭兵の行動量を増やしておくと有利です。

■敵にカーソルをあわせづらい

カーソルを動かすときに注意してみて下さい。範囲の端にカーソルが行ったときに、少し引っかかるはずです。

■「ラングⅣ」マルチストーリー攻略法

ルートは3つあります。やり方によっては選択肢が出ないまま自然にルート選択が行われるケースもあり、注意してプレイしないといけません。

・「Aルート」…17面前劇で、同盟について「賛成」→20面後劇で「その女魔術師を信じる」
・「Bルート」…20面後劇で「お前を信じるよ」「停滞はいけない」
・「Cルート」…12面前劇で「どうしてそれを？」→13面～15面の間にアンジェリナとエミリーの直接戦闘を１回以上行う→17面前劇までにアンジェリナとシェルファニールの友好度を上げて、同盟について「反対」

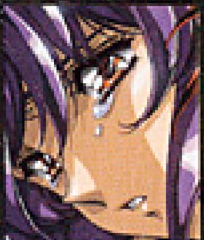
※これ以外にアライメントという画面上では確認できない数値が関係します。これは、高いほど「闇寄り」ということで、例えば勝利条件が特定指揮官の撃破の面で他の敵部隊を全滅させると上昇します。

■最大の難関「ラングⅤ」ハードモード攻略法

ハードモードは「ラングリッサー」を全てやり尽くしているプレーヤーにも必ず高い壁がいくつかあるはずです。そこで、まずは以下の基本を外さないようにして下さい。

①傭兵を残して敵指揮官を撃破しない
②特定キャラクター撃破が勝利条件の時でも、他の部隊を全滅させる
③指揮官をＨＰ7以下にして足止めする
④戦闘相性は必ず守り、傭兵を大事にしてじっくりと攻める
⑤キャラクターメイクを納得のいくまでやり込む

必ず道は開けます。こまめにセーブして怒濤の後半面にチャレンジしてみて下さい。



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

ラングリッサー マルチメディア展開速報!!

●小説「ラングリッサーⅣ」、「ラングリッサーⅤ（上）」好評発売中
「ラングリッサーⅤ（下）」'99年2月1日発売予定！　（株）角川書店　スニーカー文庫刊

●ラングリッサーⅤ　音楽ＣＤ　（発売ツーファイブ／販売ムービック）定価2,940円（税込）
ラングリッサーⅤ　ドラマＣＤ（ファーストスマイルエンタテインメント）定価2,548円（税込）
ともに好評発売中！！

●ゲーム攻略本　現在企画中！！

●ラングリッサーⅤ　スーパーコミック劇場（コミックアンソロジー）（株）エニックス刊　好評発売中！！

●ラングリッサーⅤ　キャラクターフィギュア　（株）寿屋　及び（株）アンバランスより、好評発売＆制作中！

●ファミ通トレーディングカードシリーズ「ラングリッサー」'99年2月発売予定！
（詳しくは、同梱のチラシをご覧ください！！）

その他、企画進行中！ご期待ください。

特典いろいろ新メサCAN® CLUB会員募集中!!

新作ソフト情報など満載の会報をはじめ、メサイヤとファンを熱く結ぶファンクラブがリニューアルしました。この機会にぜひ、ご入会ください。右記事項をご記入の上80円切手を同封して封書で下記住所「メサCAN CLUB会員募集T」係までご応募ください。
※ホームページにも募集要項を掲載しています。

入会金・会費 無料

●氏名（フリガナ）　●性別
●郵便番号　●住所（フリガナ）
●電話番号　●E-mail（ある人のみ）
●生年月日　●お好きなメサイヤのゲーム名
●お好きなゲームジャンル　●お持ちのゲーム機器

SLPS 01818～9

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
商品のお問い合わせ
〒164-0011 東京都中野区中央1-11-8 大橋セントラルビル
日本コンピュータシステム（株）メサイヤ事業部
TEL 03-3365-9033（代表）(月～金)(10:30～18:30)
※ゲーム内容に関するお問い合わせは受け付けておりません。
ホームページURL（アドレス）http://www.ncsx.co.jp/